

(19)



Octroolraad
Nederland

(11) Publikationsnummer: **9200335**

(12) A TERINZAGELEGGING

(21) Aanvraagnummer: **9200335**

(51) Int.Cl.⁵:
G07F 17/34

(22) Indieningsdatum: **25.02.92**

(30) Voorrang:
27.02.91 GB 9104110

(43) Ter inzage gelegd:
16.09.92 I.E. 92/18

(71) Aanvrager(s):
**Bell-Fruit Manufacturing Company Limited te
Lenton, Groot-Brittannië**

(72) Uitvinder(s):
**Paul Robinson Johnston te Edwalton, Groot-
Brittannië**

(74) Gemachtigde:
**Ir. L.C. de Bruijn c.s.
Nederlandsch Octroolbureau
Scheveningsweg 82
2517 KZ 's-Gravenhage**

(54) Gok- en spelmachines

- (57) Een gok- of spelmachine heeft een toonmiddel dat een of meer rollen (7) omvat die beweegbaar zijn ten opzichte van een afleesruimte (6) om een gebied (16') van elke rol (7) in de afleesruimte (6) te brengen. Lichamen met verscheiden vlakken (16), met verscheidene symbolen, worden door elke rol (7) in de afleesruimte (6) gebracht. De lichamen (16) zijn beweegbaar ten opzichte van de rollen (7), zodat elk lichaam een uit zijn symbolen gekozen symbool zichtbaar bij de afleesruimte (6) kan tonen. Het is dus mogelijk het aantal symbolen te vergoten dat een rol van een spelmachine kan tonen, terwijl de duidelijkheid ervan gehandhaafd blijft.

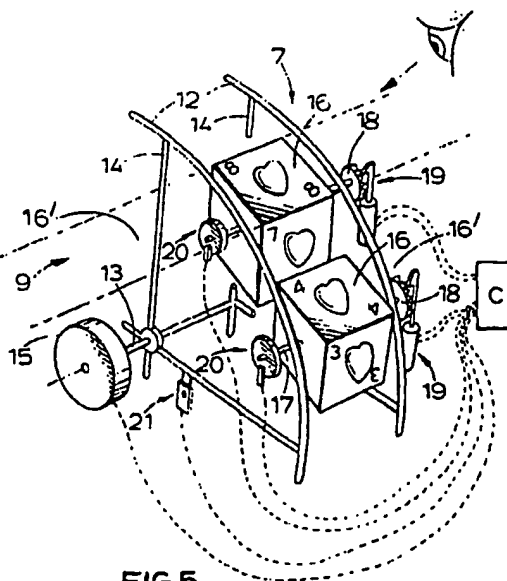


FIG. 5.

NL A 9200335

De aan dit blad gehechte stukken zijn een afdruk van de oorspronkelijk ingediende beschrijving met conclusie(s) en eventuele tekening(en).

GOK- EN SPELMACHINES.

Deze uitvinding heeft betrekking op gok- of spelmachines met prijzen, van het soort dat algemeen bekend staat als 'fruitautomaten', waarbij gewoonlijk
 5 drie, of soms meer of minder rollen met symbolen in draaiing gebracht worden, die vervolgens om de beurt met toevallige intervallen tot stilstand komen en indien de resulterende symbolencombinatie op de drie rollen die op een zelfde regel in het afleesvenster, de "winlijn", verschijnen een combinatie is die is aangewezen als een winnende combinatie, ontvangt de
 10 speler een beloning of een tegoed. In plaats van feitelijke rollen, is het bekend de symbolen met andere middelen te tonen, die min of meer de draaiende rollen nabootsen, bijvoorbeeld met de Panascoop of een videoscherm waarop voorstellingen of de symbolen verschijnen. Het is ook bekend, bijvoorbeeld bij sommige Duitse machines, roterende schijven te gebruiken, in plaats van
 15 feitelijke rollen. Naar dergelijke machines zal in het vervolg verwezen worden alsof zij tot het uiteengezette soort behoren.

Tegenwoordig bieden fruitautomaten vele speciale attracties, die het basisspel tot op zekere hoogte zelfs verdrongen hebben, doordat de meeste
 20 grotere winsten eerder worden behaald met de attracties, dan met het eerste resultaat dat verkregen wordt wanneer de rollen voor de eerste maal tot stilstand komen. Bij een zogenaamd 'ladder-' of 'padspel' kunnen treden in de ladder of het pad oplichten, als bepaalde symbolen, bijvoorbeeld symbolen die boven elkaar geplaatste cijfers dragen, op de winlijn verschijnen. Wanneer de 'ladder' of het 'pad' voltooid is, kan een jackpotprijs of een
 25 ander spel dat in een jackpotprijs kan resulteren, worden toegekend.

In sommige gevallen kan er na een niet gewonnen spel, willekeurig bepaald of wanneer er een bepaald symbool zoals een "?" op de winlijn
 30 verschijnt, een zogenaamd 'behendigheidsstopspel' of 'pseudo-behendigheidsstopspel' worden gegeven om te helpen de ladder of het pad af te maken. Bij een 'behendigheidsstopspel' of een 'pseudo-behendigheidsstopspel', lichten treden in de 'ladder' of het 'pad', achtereenvolgens langs de 'ladder' of het 'pad' op of gedurende een kort moment op willekeurige posities in de 'ladder' of het 'pad' en de speler probeert het spel te stoppen door een 'behendigheidsstop'-handeling uit te voeren op het moment waarop de laatste
 35 trede van de 'ladder' of het 'pad' oplicht. Bij een 'pseudo-behendigheidsstopspel' bepaalt de machine zelf of de laatste trede van de 'ladder' of het 'pad' oplicht, hoewel de speler de indruk krijgt, dat het moment dat de 'behendigheidsstop' wordt uitgevoerd, bepaalt of het pad voltooid wordt of niet.

9 2 0 0 3 3 5

Onder de vele speciale attracties die fruitmachines tegenwoordig hebben, is een populaire attractie de zogenaamde 'stoot', waarbij de speler soms de gelegenheid wordt geboden aan het einde van een spel dat niet tot een gewonnen spel geleid heeft, een of meer rollen een stap, of soms
 5 verscheidene stappen, verder te bewegen om een nieuw symbool op de winlijn te brengen en daardoor wat een verliezende combinatie was in een winnende om te zetten. Deze 'stoot' kan schijnbaar willekeurig worden toegekend na een niet winnend spel, of er kan een aantal 'stoten' worden toegekend, dat op verschillende manieren bepaald kan worden, als een speciaal spel na het
 10 voltooiën van een 'ladder' of een 'pad'.

Het is gebruikelijk de fruitsymbolen rond de omtrek van een draairol, meestal een trommelrol weer te geven. De "attractie"-symbolen, zoals symbolen voor "de stoot", "het behendigheidsspel" en een "pad", nemen de plaats van enkele van de fruitsymbolen in of delen deze plaats aan de
 15 omtrek van de rol.

De grootte waarin de symbolen op een rol kunnen worden afgebeeld en hun aantal, wordt beperkt door de afmeting van de roltrommel. Voor sommige van de meer ingewikkelde spelen is een groter aantal symbolen nodig dan voor standaardspelen, waardoor speciale grote trommels nodig zijn die in speciale
 20 fruitmachineframes gebruikt moeten worden (wat vanuit economisch oogpunt niet wenselijk is) of de afzonderlijke symbolen kleiner dienen te zijn en op kortere afstand van elkaar liggen ten einde in een standaardrol te passen (dit kan ook onwenselijk zijn indien de symbolen zo klein worden dat zij aanzienlijk minder duidelijk te onderscheiden zijn dan gewone symbolen, en
 25 daardoor minder aantrekkelijk zijn voor de speler).

Bij veel verschillende soorten typische fruitautomaten wordt een roltrommel met hoofdzakelijk dezelfde afmeting gebruikt en kan er een maximaal aantal symbolen op de omtrek van de roltrommel staan, dat in de orde van de 25 symbolen ligt.

30 Een doel van de uitvinding is het vergroten van het aantal symbolen dat een rol van een gok- of spelmachine kan weergeven, zonder de symboolgrootte overmatig te verkleinen. Hierdoor kan de weergave van aantrekkelijk blijven, terwijl er tevens spellen gespeeld kunnen worden waarvoor veel symbolen nodig zijn.

35 Volgens een eerste aspect omvat de uitvinding een gok- of spelmachine, welke een afleesruimte omvat en toonmiddelen die zijn voorzien van een aantal symbolen, waarvan een geselecteerd symbool kan worden zichtbaar gemaakt in de afleesruimte, en waarbij de toonmiddelen een eerste beweegbaar middel omvatten dat een aantal toongebieden omvat en bewogen kan worden ten

opzichte van de afleesruimte, ten einde een geselecteerd gebied uit de toongebieden op één lijn te brengen met de afleesruimte, en een tweede beweegbaar middel dat door het eerste beweegbare middel gedragen wordt en een aantal symbolen omvat en beweegbaar is ten opzichte van het eerste
 5 beweegbare middel en de afleesruimte, zodat het een uit zijn symbolen geselecteerd symbool in de afleesruimte zichtbaar kan maken, waarbij het tweede beweegbare middel verschillende symbolen in de afleesruimte kan laten zien, terwijl het eerste beweegbare middel zich in één en dezelfde positie ten opzichte van de afleesruimte bevindt.

10 Hierdoor kan het totale symbooltonende vermogen van de machine worden vergroot door het extra aantal symbolen dat het tweede beweegbare middel kan tonen in de afleesruimte.

Er kunnen symbolen zijn aangebracht in de andere toongebieden, of er kunnen tweede, derde of meer beweegbare tweede middelen zijn aangebracht bij
 15 sommige of alle toongebieden. De tweede beweegbare middelen bevinden zich bij voorkeur om de omtrek van het eerste beweegbare middel. Bij voorkeur omvat het eerste beweegbare middel een rol.

Het eerste beweegbare middel kan een draagring omvatten dat een dwarse steun omvat waarop het tweede beweegbare middel is gemonteerd. Een tweede
 20 draagring kan op een axiale afstand van de eerste draagring zijn aangebracht, waarbij het tweede beweegbare middel met elk van de draagringen is verbonden door de dwarse steunen. De dwarse steunen kunnen een gemeenschappelijke as omvatten om welk het tweede beweegbare middel onder een hoek bewogen kan worden.

25 Het tweede beweegbare middel kan een meervlakslichaam omvatten, zoals een veelhoek, een cilinder, of een buis, en kan zelfs een tweezijdig vel of tweezijdige plaat omvatten.

Bij voorkeur is het tweede beweegbare middel hol en het kan gemaakt zijn van een velmateriaal. Elk tweede beweegbare middel is bij voorkeur
 30 voorzien van een aangedreven middel, dat samenwerkt met een aandrijfmiddel dat het tweede beweegbare middel ten opzichte van het eerste beweegbare middel kan bewegen. Er kunnen sensoren zijn aangebracht om het een besturingseenheid van de machine mogelijk te maken te onderkennen welk toongebied, of -gebieden, zich naast de afleesruimte bevindt (bevinden) en welk
 35 symbool van het tweede beweegbare middel in de afleesruimte is getoond om te worden afgelezen.

Bij voorkeur omvat het eerste beweegbare middel een draaibare rol die een aantal toongebieden aan zijn omtreksrand omvat en het tweede beweegbare middel kan draaibaar zijn om een as die is vastgemaakt aan het eerste

beweegbare middel en over het algemeen evenwijdig is met de draaiingsas van de rol. De "rol" en/of het tweede beweegbare middel kunnen een kegel omvatten. De as om welke het tweede beweegbare middel kan draaien, hoeft niet evenwijdig met de as van de rol te lopen.

5 Wanneer twee of meer tweede beweegbare middelen, met verscheidene facetten die vlak zijn, zoals kubussen, naast elkaar liggen, biedt de uitvinding de mogelijkheid bij de afleesruimte elk van de vlakke symbooldragende facetten in vlakken te tonen die in hoofdzaak evenwijdig met elkaar zijn, zodat het oppervlak dat het symbool draagt niet van de kijker wegbuigt.

10 Volgens een tweede aspect van de uitvinding, wordt er een rolsamenstel verschaft voor gebruik in een machine volgens het eerste aspect van de uitvinding.

Volgens een derde aspect omvat de uitvinding een werkwijze voor het vergroten van het aantal symbolen dat bij een afleesruimte van een gok- of 15 spelmachine kan worden getoond, omvattende het zodanig uitvoeren van een eerste beweegbaar middel dat dit tweede beweegbare middelen draagt, het voorzien van een tweede beweegbaar middel van een aantal symbolen die beweegbaar zijn ten opzichte van het eerste beweegbare middel en de aflees- 20 ruimte, waarbij het tweede beweegbare middel een uit een verscheidenheid aan verschillende symbolen gekozen symbool zodanig kan tonen dat dit in de afleesruimte zichtbaar is, wanneer het eerste beweegbare middel zich in een zodanige positie bevindt dat het tweede beweegbare middel op één lijn ligt met de afleesruimte.

25 Navolgend zal alleen bij wijze van voorbeeld een uitvoeringsvorm van de uitvinding worden beschreven onder verwijzing naar de bijgaande tekeningen:

Figuur 1 toont schematisch een bekende gok- of spelmachine;
30 Figuur 2 is een schematische dwarsdoorsnede door de lijn II-II van Figuur 1;
Figuur 3 toont een schematische gok- of spelmachine volgens de onderhavige uitvinding;
De Figuren 4a en 4b zijn andere schematische dwarsdoorsneden door de 35 lijn IV-IV van Figuur 3; en
Figuur 5 illustreert schematisch details van de uitvoeringsvorm van Figuur 3 en toont het principe van de uitvinding.

Een voorbeeld van een gok- of spelmachine (fruitautomaat) van de stand van

de techniek is weergegeven in de figuren 1 en 2 en heeft een munt- of penninginwerppunt 1, een afleesscherm 2 waar drie rollen 3 zichtbaar zijn. Te zien zijn een centrale winlijn en een bovenste en onderste horizontale regel die aan de winlijn grenzen. Ook is er een uitbetaalbak 4 aangebracht
 5 waar het muntgeld of de penningen worden uitbetaald, als er een winnende symbolencombinatie op het afleesscherm 2 verschenen is. Elke rol 3 heeft een aantal reeksen symbolen op zijn cilindrische gebogen omtreksrand staan. Wanneer een gebruiker naar het afleesscherm 2 kijkt langs de kijklijn V (zoals in figuur 2 getoond) buigen de symbolen van de bovenste en onderste
 10 regels aan weerszijden van de winlijn van hem weg.

Het principe van de gok- of spelmachine 5 van figuur 3 kan het best worden weergegeven aan de hand van figuur 5. De machine 5 heeft een munt- of penninginwerpleuf; een afleesscherm of -ruimte 6, waar drie rollen 7 zichtbaar zijn; een elektronische besturingseenheid C, en een uitbetaalbak
 15 8. Een winlijn 9 is zichtbaar in het midden van het scherm, waarbij de erboven en eronder liggende regels 10 en 11 ook zichtbaar zijn. De rollen 7 zijn aan elkaar gelijk en er zal slechts één rol gedetailleerd worden beschreven.

Elke rol 7 omvat een paar zich op een axiale afstand van elkaar bevindende ringen 12 die zijn verbonden met een as 13 door middel van radiale spaken 14. De as 13 wordt aangedreven door een stappenmotor 15. Een reeks holle kunststof blokjes 16 is draaibaar verbonden met de omtrek van de rol 7, op onder een hoek op een afstand van elkaar liggende toon- of primaire aanwijzingsgebieden 16', door middel van dwarsassen 17 waarmee de
 25 blokjes 16 op de ringen 12 zijn gemonteerd. De assen 17 lopen over het algemeen evenwijdig met de as 13 en dragen een aangedreven onderdeel 18, zoals een tandwiel, dat samenwerkt met op de machine aangebracht aandrijfmiddel 19, wanneer de blokjes 16 in het afleesvenster 6 zichtbaar zijn. Er zijn drie tand-en-palaandrijfmiddelen 19 aangebracht: één bij respectievelijk de winlijn 9, de bovenste regel 10 en de onderste regel 11. Elk blokje
 30 6 is voorzien van een sensor 20, zodat zijn oriëntatie ten opzichte van het afleesscherm 6 kan worden geregistreerd. Signalen van de sensor 20 worden naar de besturingseenheid C toegevoerd. De draaiingspositie van de ringen 12 (en daardoor van de toongebieden 16') wordt geregistreerd door een sensor
 35 21 en de signalen die deze positie aangeven, worden doorgegeven aan de besturingseenheid C. Elk blokje 16 heeft een onderdeel van de sensor 20 dat samenwerkt met een stationair sensoronderdeel dat op een vaste positie in het lichaam of het frame van de machine is aangebracht. Wanneer de rol 7 stopt, dan werken de twee sensoronderdelen 20 samen om de oriëntatie van het

blokje 16 in de winlijn aan te geven. De sensoren 21 omvatten eveneens een bewegend en een vaststaand deel. De sensoren 20 en 21 kunnen opto-elektrische sensoren of een ander geschikt soort sensoren zijn.

De sensoren 20 zijn aangebracht voor de winlijn 9 en de bovenste en
5 onderste regels 10 en 11, en de aandrijfmiddelen 19 zijn aangebracht voor de winlijn, de bovenste en onderste regel. Alleen de winlijn en de daaronder liggende regel zijn in figuur 5 getoond.

Elk van de blokjes 16 omvat een tweede beweegbaar middel, terwijl de ringen 12 en spaken 14 het eerste beweegbare middel omvatten. De blokjes 16
10 dragen elk een symbool op elk van hun vier vlakken die kunnen worden getoond bij het afleesscherm 6. In het getoonde voorbeeld zijn de symbolen voorstellingen van speelkaarten, waarbij een in figuur 5 getoond blokje het harten-aas, de hartentwee, de hartendrie en de hartenvier heeft en het andere blokje de hartenzes, de hartenzeven en de hartenacht. De andere blokjes op
15 de rol kunnen andere "hartenkaarten" dragen, of kunnen andere fruitsymbolen of andere spelkaartvoorstellingen dragen. Elke rol 7 kan een enkele kleur "kaarten" op zijn blokjes hebben staan, in welk geval vier rollen wenselijk kunnen zijn.

Wanneer de machine bediend wordt door een speler, draaien de rollen
20 snel rond (de ringen 12 worden rondgedraaid door een motor 15) en komen zij vervolgens tot rust. De blokjes 16 die dan in het afleesvenster 6 zichtbaar zijn, worden vervolgens door de aandrijfmiddelen 19 in draaiing gebracht en stoppen eventueel in eindposities die de uiteindelijke symbolencombinatie tonen die de gebruiker bereikt heeft. De uiteindelijk getoonde symbolencom-
25 binatie wordt bestuurd door de besturingseenheid C, die normaal zodanig is ingesteld dat hij de symbolen op een willekeurige of pseudo-willekeurige manier genereert, zoals op dat gebied gebruikelijk is.

Men zal inzien dat eerst de blokjes 16 zouden kunnen draaien en dan de ringen 12, of dat als een ander aandrijfsysteem voor de blokjes gebruikt zou
30 worden, beiden tegelijkertijd zouden kunnen draaien.

In het in de figuren 3 tot en met 5 getoonde voorbeeld, heeft de machine 12 toongebieden, of primaire aanwijzingsgebieden, op de ringen 12 en vier symbooldragende vlakken op elk, secundaire, draaiende blokje, wat een totaal van zesendertig symbolen oplevert. Een machine met vier rollen
35 met een afzonderlijke kaartkleur op iedere rol, zou dan achtenveertig van de tweeënvijftig kaarten van een spel kaarten tonen. Een rol met dertien primaire aanwijzingsposities (toongebieden) zou een heel spel kaarten kunnen tonen.

Figuur 4a toont een manier waarop de machine zijn symbolen bij het

afleesscher 6 kan tonen, waarbij elk van de "naar voren gerichte" symbolen zijn aangebracht op platte vlakken die in evenwijdige vlakken liggen. Dit voorkomt de perspectivische verkorting die in de figuren 1 en 2 is weergegeven en kan worden uitgevoerd om een gebruiker ervan te weerhouden zich in
 5 te spannen om rond de bocht van een conventionele rol te kijken om te zien wat de op de bovenste en onderste rijen volgende symbolen zijn. Als deze afleidende mogelijkheid uitgeschakeld is, kunnen de spelers het spel sneller spelen.

Aan de andere kant kan men het juist als een onderdeel van het vermaak
 10 dat de bestaande machines bieden, beschouwen de speler te kwellen door hem de mogelijkheid te geven een glimp op te vangen van de symbolen voorbij de bovenste en onderste regel en het kan wenselijk zijn deze eigenschap te handhaven. Figuur 4b toont de "voor"-vlakken van de blokjes 16 die tangentieel ten opzichte van de cirkel zijn opgesteld waarop hun assen 17 liggen.
 15 Het is mogelijk dat de machine kan omschakelen tussen de twee in de figuren 4a en 4b getoonde wijzen waarop de symbolen getoond worden.

Opgemerkt moet worden dat er een verschillende aantal primaire aanwingsposities kunnen zijn, hoewel een aantal van 16 of 24 de voorkeur verdient; de aandrijving voor de eerste en tweede beweegbare middelen kan
 20 een willekeurig geschikt middel zijn, zoals een overbrenging door wrijvingswielen of een directe magnetische interactieve overbrenging; het volledige rolmechanismesamenstel zou uit een verschillend aantal afzonderlijke modulen kunnen bestaan die verticaal of horizontaal of in een willekeurige geschikte ruimtelijke opstelling gemonteerd zijn; de symbolen die op de tweede
 25 beweegbare middelen worden getoond, zouden daarin zijn gedreven of als reliëf zijn aangebracht, zoals in onze octrooiaanvraag GB 8918448.5 is beschreven; en er zouden middelen kunnen zijn aangebracht om de getoonde symbolen vanuit de binnenkant van het binnenste toonorgaan te verlichten, bijvoorbeeld door een stroom langs de centrale as 17 te voeren. Een rol
 30 volgens de uitvinding kan een of meer platte panelen, als het of de tweede beweegbare middel(en) omvatten. Als er een draaibaar (of omklapbaar) plat paneel is aangebracht in elk toongebied, kan de rol twee volkomen gescheiden sets symbolen tonen, indien al de panelen tegelijkertijd worden omgeklapt. Een dergelijke rol zou er op het eerste gezicht niet veel anders uitzien dan
 35 een conventionele rol

De symbolen op verschillende vlakken van de tweede beweegbare lichamen kunnen worden gebruikt voor verschillende speciale spelelementen.

In een mogelijke andere uitvoeringsvorm is een set tweedimensionale tweede toonelementen aangebracht, die alle op beide zijden symbolen dragen

en zijn aangebracht om de omtrek van een "rol" door middel van secundaire assen. Alle toonelementen van de set tweede toonelementen worden omgeklapt om een van beide zijden te tonen aan een kijkstation, door middel van één enkel, omklappend bedieningsmechanisme.

Conclusies

1. Gok- of spelmachine omvattende een toongebied en toonmiddelen die zijn voorzien van een aantal symbolen waarvan een geselecteerd symbool kan worden getoond bij de afleesruimte, en waarbij de toonmiddelen een eerste beweegbaar middel omvatten dat een aantal toongebieden heeft en beweegbaar is ten opzichte van de afleesruimte, om een geselecteerd gebied van de toongebieden op één lijn te brengen met de afleesruimte, met het kenmerk, dat het tweede beweegbare middel wordt gedragen door het eerste beweegbare middel en een aantal symbolen heeft en zodanig beweegbaar is ten opzichte van het eerste beweegbare middel en de afleesruimte, dat het een geselecteerd symbool van zijn symbolen zichtbaar maakt bij de afleesruimte, waarbij het tweede beweegbare middel verschillende symbolen bij de afleesruimte kan tonen, terwijl het eerste beweegbare middel in één enkele positie ten opzichte van de afleesruimte staat.
2. Machine volgens conclusie 1, met het kenmerk, dat symbolen zijn aangebracht in de andere toongebieden.
3. Machine volgens conclusie 1 of conclusie 2, met het kenmerk, dat tweede, derde of meer tweede beweegbare middelen zijn aangebracht in sommige of alle van de toongebieden.
4. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat de tweede beweegbare middelen zich aan de omtrek van het eerste beweegbare middel bevinden.
5. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het eerste beweegbare middel een rol omvat.
6. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het eerste beweegbare middel een draagring omvat die een dwarssteun heeft waarop het tweede beweegbare middel beweegbaar gemonteerd is.
7. Machine volgens conclusie 6, met het kenmerk, dat een tweede draagring op een axiale afstand van de eerste draagring is aangebracht, waarbij het tweede beweegbare middel is verbonden met elk van de draagringen door middel van dwarsteunen.
8. Machine volgens conclusie 7, met het kenmerk, dat de dwarssteunen een as omvatten om welke het tweede beweegbare middel onder een hoek verplaatsbaar is.
9. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het tweede beweegbare middel een lichaam met verscheidene vlakken omvat.
10. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het tweede beweegbare middel hol is en van een velvormig

9200335

materiaal is gemaakt.

11. Machine volgen een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het tweede beweegbare middel is voorzien van een aangedreven middel dat samenwerkt met een aandrijfmiddel dat het tweede beweegbare
5 middel ten opzichte van het eerste beweegbare middel kan bewegen.

12. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat sensoren zijn aangebracht om het een besturingseenheid van de machine mogelijk te maken te weten welk toongebied, of-gebieden, naast de afleesruimte ligt (liggen), en welk symbool van het tweede beweegbare middel
10 bij de afleesruimte getoond wordt.

13. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat het eerste beweegbare middel een draaibare rol omvat die een aantal toongebieden heeft aan zijn omtreksrand en het tweede beweegbare middel draaibaar is om een as die bevestigd is aan het eerste beweegbare
15 middel en in hoofdzaak evenwijdig loopt met de draailingsas van de rol.

14. Machine volgens conclusie 13, met het kenmerk, dat de rol en/of het tweede beweegbare middel een kegel omvatten.

15. Machine volgens conclusie 13 of conclusie 14, met het kenmerk, dat de as om welke het tweede beweegbare middel draait, niet evenwijdig loopt
20 met de as van de rol.

16. Machine volgens een van de voorafgaande conclusies, met het kenmerk, dat de tweede beweegbare middelen lichamen omvatten met verscheidene facetten waarop symbolen staan.

17. Machine volgens conclusie 16, met het kenmerk, dat twee of meer
25 lichamen die in een toongebied van de machine zijn geplaatst, elk van de platte symbooldragende facetten tonen in vlakken die in hoofdzaak evenwijdig met elkaar zijn, zodat het oppervlak dat het symbool draagt niet van de kijker wegbuigt.

18. Rol voor een gok- of spelmachine volgens een van de conclusies 1
30 tot en met 17, waarbij de rol een eerste beweegbaar middel omvat dat een aantal toongebieden heeft en dat in gebruik beweegbaar is ten opzichte van een afleesruimte van de machine waarin hij bedoeld is gebruikt te worden, zodat een gekozen toongebied van de toongebieden op één lijn wordt gebracht met de afleesruimte, en een tweede beweegbaar middel dat door het eerste
35 beweegbare middel wordt gedragen en een aantal symbolen heeft en zodanig beweegbaar is ten opzichte van het eerste beweegbare middel, dat het in gebruik een uit zijn symbolen gekozen symbool zichtbaar bij de afleesruimte toont, waarbij het tweede beweegbare middel verschillende symbolen kan tonen bij de afleesruimte, terwijl het eerste beweegbare middel in één enkele

9200335

positie ten opzichte van de afleesruimte staat.

19. Werkwijze voor het vergroten van het aantal symbolen dat getoond kan worden bij een afleesruimte van een gok- of spelmachine, omvattende het verschaffen van een eerste beweegbaar middel voor het dragen van tweede
5 beweegbare middelen, het voorzien van de tweede beweegbare middelen van een aantal symbolen die beweegbaar zijn ten opzichte van het eerste beweegbare middel en de afleesruimte, waarbij het tweede beweegbare middel een gekozen symbool van een verscheidenheid aan verschillende symbolen zichtbaar bij de afleesruimte kan tonen, wanneer het eerste beweegbare middel zich in een
10 zodanige positie bevindt dat dit het tweede beweegbare middel op één lijn met de afleesruimte heeft gebracht.

9200335

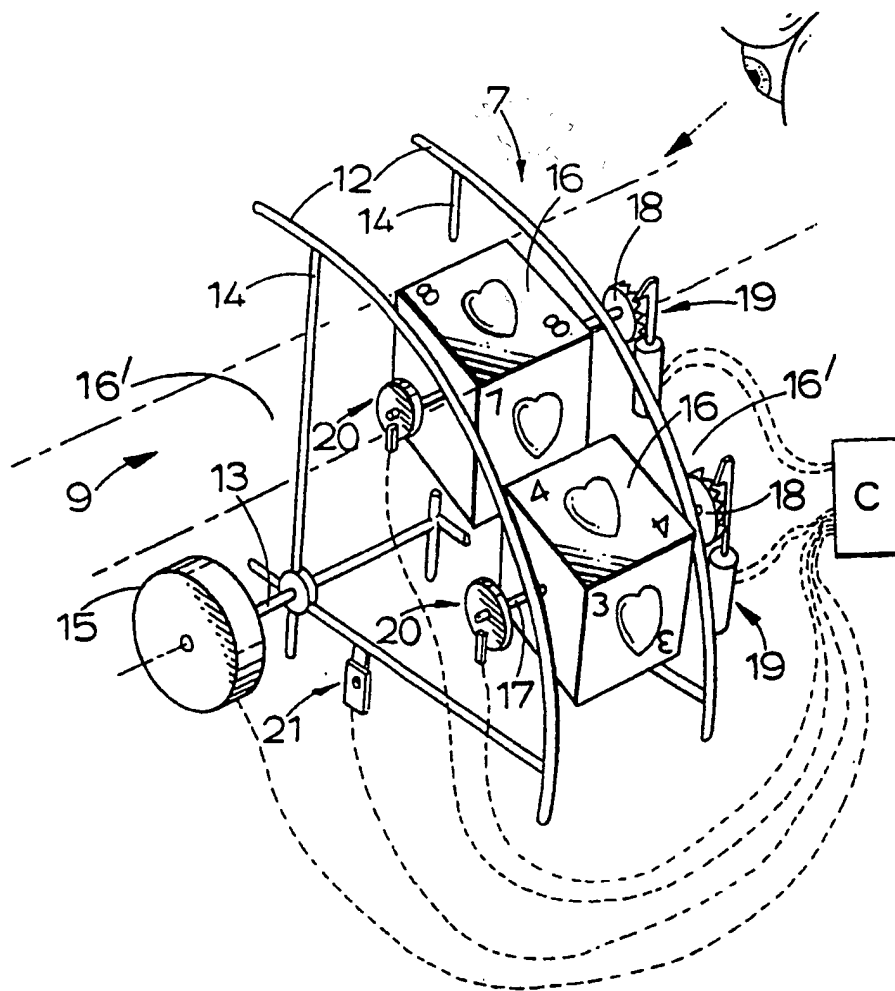


fig.5.

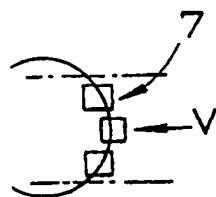


fig 4a

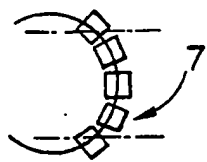


fig 4b

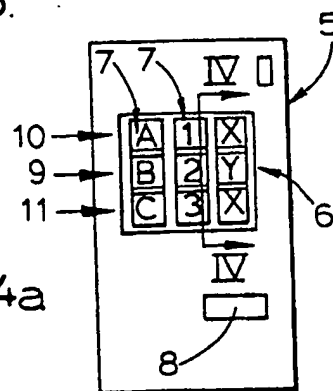


fig.3.

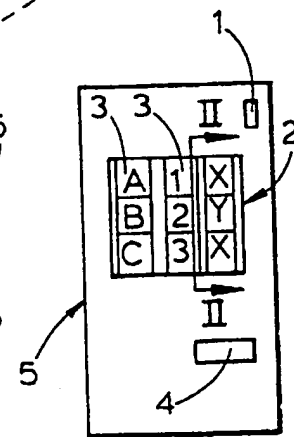


fig.1.

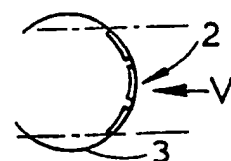


fig.2.

9200335